Bloodlust :

Scénario pour le 1er tournoi de La Guilde des Joueurs : L'enfant des Etoiles.

L'Anti-Deïté.

by Joe (jocool@club-internet.fr ou la_guilde_des_joueurs_aixoise@hotmail.com).

Synopsis :

Un mythique tournoi à lieu annuellement sur une île au sud de la jungle Gadhar.
Il réunit des porteurs et champions de tous les horizons de Tanæphis et en sortir vainqueur est presque un exploit.
Seulement il semblerait que depuis peu de biens étranges choses se passent sur cette île.
En fait, on soupçonne qu'une secte très peu connue car assez récente mais assez puissante pour troubler l'ordre établit, si tant est que l'on puisse parler d'ordre sur Tanæphis, est fait son apparition.
Son but serait d'anéantir les Armes-Dieux par tous les moyens et ce tournoi est un de ceux qu'elle a choisis (cf. Description de la secte en Annexe 3).
Elle n'a pas été prise au sérieux par les sociétés secrètes qui étaient les seules à en avoir entendu parler mais il semble que des Armes-Dieux aient disparu récemment.
Et la dernière fois qu'on les aurait vues, c'était lors du précèdent tournoi.

Le fil conducteur du scénario est à la fin (cf. Annexe 4).

Présentation :

Les personnages ont tous déjà entendu parler de ce tournoi.
Jusqu'à présent ils ne s'estimaient pas prêts à une telle épreuve mais cette année, pour une raison ou une autre, ils y ont tous un intérêt.
Certains y vont en quête de gloire et réputation, d'autres y vont pour l'argent ou pour «tester» leur Arme-Dieu.
On en trouve même qui sont là pour venger un ami ou parent mort ou même pour retrouver la trace d'un ami disparu lors d'un tournoi précèdent.
D'autres encore y sont en mission. Ce tournoi est entouré de mystère et les sectes d'Armes-Dieux (apparemment les seules au courant) n'aiment pas trop les bruits qui courent sur ce qui se passe sur cette île.
Qu'ils se connaissent ou non, les joueurs se retrouverons tous dans la même équipe.
Un joueur peut même appartenir à la secte et jouer le rôle d'espion infiltré. En effet, afin de mener à bien sa mission d'extermination des Dieux, il vaut mieux contrôler l'opération du début à la fin.

Introduction :

C'est le premier mois du repos de l'année sur Tanaephis.
Le tournoi a toujours lieu à cette période afin que les lunes n'influencent pas les participants.

Du fait de la région qui est très chaude et de la saison qui ne l'est pas moins, les personnages voulant porter une armure de métal subiront d'importants malus : -10% à toutes les compétences et 1D10 dégâts par jour passé à cette température.
Les personnages portant une autre protection ne subiront aucun malus et dommages mais seront quand même incommodés par la chaleur pesante.
Les personnages se retrouvent tous à Mirny (ville Batranoban en bord de mer et la plus proche des territoires Gadhars). Qu'ils se connaissent ou non, c'est là qu'on leur a dit d'aller afin de s'inscrire au tournoi. L'inscription coûte 300 cestes et a cette particularité qu'on ne peut payer qu'en cestes (Nota : c'est la monnaie derigione, et le chef de la secte est Derigion).
Apres l'inscription on remet à chaque participant le règlement (tant mieux si le personnage sait lire) du tournoi (cf. Annexe 1).

Une fois ce droit d'entrée acquitté, les personnages embarquent tous vers île du tournoi (les Armes-Dieux sont inquiètes car la mer leur fait peur).
Le départ a lieu en milieu de matinée.
La mer est calme mais vu le climat changeant de la région, ça n'est pas rassurant pour autant.
Vu le nombre de participants, un bateau fait le trajet tous les jours pendant la semaine précédant le tournoi. Il est évident que les joueurs ne peuvent embarquer leurs chevaux (par manque de place).
L'organisation du tournoi leur propose donc de les garder gratuitement (pour 300 cestes ils peuvent) pendant le tournoi.
Le tournoi est ouvert à tout le monde, porteurs ou non mais nombre de participants sont des porteurs (moins de la moitié en fait).

Il est rappelé aux participants du tournoi qu'à partir du moment où ils montent sur le bateau, ils doivent respecter le règlement du tournoi (cf. Annexe 1).

Le voyage se passe sans encombre et c'est peu avant la tombée de la nuit que commence à se découper les reliefs de l'île.
En s'approchant, on peut constater que l'île, qui paraissait petite, est en fait assez étendue.
Elle est de plus assez abrupte et comporte deux montagnes séparées par une vallée.
La végétation y est abondante sauf sur les deux montagnes qui sont pelées et rocailleuses.
D'une des deux montagnes, la plus haute et la plus grosse des deux, s'élève de la fumée mais d'ici on ne peut pas savoir d'où elle provient.

Le bateau transportant les participants finit par arriver au port de l'île qui se trouve au pied de la plus petite des deux montages.
C'est un tout petit port mais il est gardé par de nombreux gardes qui semblent être des membres du comité d'organisation du tournoi.
Ils forment en effet le service de sécurité et sont pour la plupart armés de cimeterre ou épée longue et d'un arc. Ils portent tous une armure de cuir cloutée et un uniforme de couleur vert foncé fait de tissus fins et de bonne qualité et très amples.

La montagne semble aménagée en paliers.
Le bas regroupe des baraques en bois qui servent à loger les participants.
Un peu plus haut se trouvent des arènes et divers locaux (entre autres, les baraques des gardes mais ca, les joueurs le verront après).
Puis, un long chemin serpente beaucoup plus haut jusqu'à ce qui semble être un château.
Une palissade très haute et très bien gardée entoure le campement. Elle sert en fait à protéger le village contre les animaux sauvages et féroces qui peuplent île.
De même, il est impossible aux participants de sortir du village sans y avoir été convié.
Ceci inclut le port, les arènes et le château bien sûr.

Les personnages voulant s'y aventurer devront échapper aux gardes et surmonter certains obstacles tels que des portails en bois et métal hauts de 4 mètres.

Première Partie : Le tournoi, c'est quoi ?

Dès leur arrivée sur île, les participants sont réunis au centre du village.
On leur rappelle le règlement du tournoi et on leur indique leur équipe.
Les équipes sont déterminées lors du voyage en bateau. Si à l'inscription à Mirny, le participant ne fait pas partie d'une équipe, on l'intègre dans une équipe ou on en crée une, sinon il jouera dans son équipe.
Une équipe est constitues de 4, 5 ou 6 personnes.
Si les joueurs se connaissent, ils forment donc une équipe.
Sinon, ils forment une équipe crée par les organisateurs et ça revient au même sauf que c'est là l'occasion de faire les présentations.

Une fois les équipes formées, on leur explique le déroulement du tournoi.
Le tournoi dure une semaine maximum (la durée dépend de la performance des participants).
Il est composé de plusieurs parties.
La première partie consiste à se qualifier pour la seconde.
Elle est constituée d'épreuves en équipe ou individuelles lors desquelles les différentes équipes s'affrontent et marquent des points. Elles auront lieu dans les arènes adaptées.
Sur la vingtaine d'équipes présentes, seules 10 continueront le tournoi, les autres étant ramenées sur le continent (enfin, ça on verra mais les joueurs ne le savent pas, en tous cas, ils prendront le bateau...).
Les épreuves ne seront dévoilées qu'au moment voulu.
La seconde partie se déroule dans la jungle de l'île où vivent toutes sortes d'animaux sauvages et féroces. Elle consiste en une sorte de course jusqu'à la deuxième montagne et a cette particularité que les équipes partent toutes les heures (notion abstraite car il n'y a pas de montre sur Tanaephis mais le sablier géant remplacera aisément une pendule) suivant leur classement.
Une fois les limites du village franchies, tous les coups sont permis.
L'équipe gagnante est la première qui arrive au complet au sommet de la montagne (les teleportations sont interdites). Ceci implique que si un des membres de l'équipe venait à mourir, il faudrait le transporter jusqu'au sommet.

Sur ce, le GO (Gros Organisateur) indique aux équipes quelle baraque ils occupent sachant qu'il y en a une par équipe.
Les repas sont annonces par une cloche et se prennent dans un réfectoire commun.
Ils sont compris dans le prix et peuvent être améliorés pour un prix modique.
Une taverne se trouve juste à coté de la cantine. Elle est ouverte toute la nuit (et la journée).
En dehors des épreuves les participants sont libres de faire ce qu'ils veulent tant qu'ils respectent le règlement.

Les épreuves commencent le lendemain.

Deuxième partie : Début du tournoi, les premières épreuves : (cf. Annexe 2).

- Premier jour du tournoi :

Pour les épreuves individuelles, chaque équipe élit son représentant.
Les épreuves s'étalent sur la journée. Il faut considérer que les joueurs ne sont pas les seuls à participer aux épreuves et qu'ils passeront donc du temps a attendre ou a regarder leurs

adversaires potentiels. De plus, vu que les épreuves ne sont pas dévoilées, celles qui ont lieu dans les arènes ne sont accessibles aux spectateurs que s'ils ont passé cette épreuve avant. Pour toutes les épreuves, des arbitres sont présents pour s'assurer du respect des règles.

- Première épreuve, le matin : Tir à l'Arc (individuel) :

Les participants sont amenés dans un champ spécialement aménagé qui se trouve juste au-dessus du village en montant un peu vers le château.
Chaque participant a 4 flèches. Les cibles comportent 5 zones le centre comptant 5 points, l'extrémité 1 et 0 pour un tir a coté bien sur.
Les cibles sont à 25 mètres donc pas de difficulté.

Règlement : Il est interdit de gêner, blesser ou tuer les autres participants.
Il y a 5 représentants qui tirent en même temps.
La zone touchée dépend du résultat des unités sur un tir réussi.
Pour 10 ou 9 : 5 points ; pour 8 ou 7 : 4 points ; etc. ; pour 2 ou 1 : 1 point.
Le tireur a la possibilité de s'ajouter un malus afin d'augmenter sa précision.
Pour chaque tranche de 5 % de malus, il augmente son résultat des unités de 1 point.
Mais s'il rate son jet à cause de ce malus, c'est à dire que sans ce malus il aurait réussi, alors le tir est réussi mais on enlève autant de points au résultat des unités qu'on en aurait ajouté en cas de réussite.
Exemple : Le personnage a 80% en Tir. Sur son premier jet, il fait 56%, il marque 3 points sur les 5 possibles. Il choisit de se concentrer pour le deuxième jet. Il s'accorde un malus de 20%, il bénéficiera donc de 4 points sur son résultat des unités.
Il tire et fait 34%. Le jet est réussi mais au lieu de marquer 2 points (4 aux unités) il en marque 4 (4+4 aux unités).
Il fait de même pour le troisième jet. Il tir et fait 67%. Le tir est manqué mais sans le malus il aurait été réussi. Donc le tir est réussi mais au lieu de toucher avec 7 aux unités il touche avec 3 (7-4) et marque donc 2 points.
Enfin, il décide d'augmenter ce malus à 40%. Il jette et fait 21%. Les 40% lui donnent +8 points donc il obtient les 5 points qui récompensent ceux qui tirent en plein centre.
Ainsi, avec ses trois flèches, il a totalisé 14 points sur 20.

Les adversaires des PJ ont forcement un bon tireur (ou pas trop mauvais) dans leur équipe. Apres tout, ce tournoi est réputé pour sa difficulté et ce ne sont pas des amateurs qui y vont. Les adversaires ont donc en général 75% en tir a l'arc et il y a 2 chances sur 10 pour qu'un des tireurs qui concourt avec le PJ représentant son équipe ait 100%.

A l'issue de cette épreuve, un premier classement des équipes sera effectué et annoncé aux participants par le GO sur la place du village.
Vient alors l'heure du repas. Les épreuves reprennent ensuite.

- Deuxième épreuve, l'après-midi : Combat contre les tigres (en groupe):

On amène les joueurs dans une arène. Ils y rentrent par une grille qui s'ouvre sur un sol maculé du sang des précédents et surmontées de hauts murs de pierres au-dessus desquels trônent des tribunes remplies des autres participants (qui ont déjà passé cette épreuve) et des gardes.
Ces murs sont d'ailleurs tachés d'un sang qui semble là depuis longtemps et sont très hauts, bien plus hauts que le sont les arènes en général (les murs font 20 mètres de haut).
A l'opposé, un peu sur les cotés, deux grilles s'ouvrent et laissent entrer des tigres à dents de sabre.

Ces tigres ont été captures dans la jungle voisine et affamés pour l'occasion.
Quel que soit le nombre de participants dans l'équipe, ils en affronteront cinq.

Règlement : Le but est de tenir face aux tigres le temps que s'écoule un sablier qui se trouve au niveau du bureau des arbitres.
A la fin du temps, a grille sera rouverte et des gardes aideront les participants si besoin est.
Les tigres sont des tigres a dent de sabre avec les caractéristiques suivantes :

Tigres à Dents de Sabre :

AB : 55%	PdV : 28	Init : 16
AN : 70%	Armure : 0	Dommages : H
Esquive : 50%	Course : 85%	

Il n'y a pas de vainqueur pour cette épreuve mais les équipes qui ressortent au complet de l'arène marquent 25 points.
On enlève 10 points par équipier le sortant pas.

Cette épreuve est la dernière de la journée. Des soins peuvent être donnés aux participants moyennant finance. Ils sont libres de faire ce qu'ils veulent jusqu'au lendemain matin.

Avant le repas, les résultats sont annoncés et les équipes désirant abandonner sont invitées à se faire connaître car les épreuves d'aujourd'hui n'étaient rien comparées à celle de demain.
Apres le repas du soir, la taverne est animée par les équipes qui mènent et les vantards annoncent déjà leur victoire.
Les gardes sont omniprésents.
Dans le village, dans la cantine, dans la taverne, ils sont partout et semblent plus qu'attentifs aux agissements des participants (en fait, ils repèrent les porteurs afin de les signaler à la secte pour les éliminer).
Ils ne parlent quasiment jamais aux participants et ne communiquent entre eux qu'à voix basse et se taisent des qu'un participant passe a proximité.
Les PJ peuvent remarquer que quasiment tous les gardes partent un morceau d'étoffe noire à la garde de leur épée, sur leur arc et sur leurs armes en général.

Les participants ayant décidé de s'arrêter sont encore là et ne partiront que dans la nuit par le bateau qui les a amenés. Ils en profitent pour festoyer en attendant le retour, bien heureux d'être encore en vie (pour l'instant, et s'ils ne sont pas porteurs).

- Deuxième jour du Tournoi :

Comme précédemment, la journée commence par le repas du matin.
Les participants sont ensuite accompagnés jusqu'au lieu des épreuves.

- Troisième épreuve, le matin : La course de chevaux (individuel) :

L'hippodrome se trouve à proximité de l'aire de tir à l'arc.
Les chevaux sont prêtés et sont tous aussi performants.
Il y a 5 participants par course.

Règlement : Il est interdit de blesser les cavaliers ou les chevaux ainsi que de les tuer.
Il faut faire 5 tours d'hippodrome. Le premier arrivé marque 20 points, le deuxième 15, le troisième 10, le quatrième 5 et le dernier 0.

A chaque tour d'hippodrome on fait un jet. Le résultat des unités détermine l'avance en mètres qu'a réussit à prendre le joueur en un tour si le jet est réussi.
S'il est raté, les unités donnent le retard mais en inversant (1 donnera 10 mètres, 2 donnera 9, 3 donnera 8, etc. et 10 donnera 1 mètre).
Si un jouer fait un jet critique, il obtient un bonus (ou un malus) de 5 mètres.
Pour un échec critique, il y a un risque de tomber de cheval.
Exemple : Départ, chacun fait son jet. Le personnage du joueur a 85% en Equitation. Il fait un jet à 46%. Il prend donc 6 mètres d'avance sur le premier tour.
Mais les 4 PNJ (qui ont tous 75%) ont fait respectivement 86%, 48%, 24% et 91%.
Ils ont donc parcouru -5m, +8m, +4m, -15m (plus risque de chute).
Le joueur ayant fait +6 mètres il est deuxième a 2 mètres du premier. Il a 2m d'avance sur le troisième, 11m sur le quatrième et 21m sur le dernier.
On fait ça pour les 5 tours et on a le classement final.

Comme pour le tir à l'arc, les adversaires des PJ ont forcement un bon cavalier (ou pas trop mauvais) dans leur équipe.
Les adversaires ont donc en général 75% en équitation et il y a 2 chances sur 10 pour qu'un des cavaliers qui concourt avec le PJ représentant son équipe ait 100%.

Le repas du midi est l'occasion de donner le nouveau classement.
La dernière épreuve de la première partie aura lui dans l'après-midi.

- Dernière épreuve, l'après-midi : Combat contre un T-Rex (en groupe) :

Les équipes ne sont amenées à l'arène que lorsque c'est leur tour. Les autres attendent dans le village, sur la place et perçoivent parfois des cris effroyables.
Certains participants préfèrent même renoncer de suite a continuer le tournoi. Ils ont certainement reconnu le cri d'une bête qu'il vaut mieux éviter.
De plus, le morceau de jambe qui vient d'atterrir au milieu de la place en a refroidit plus d'un.
L'arène est la même que la veuille et on comprend mieux maintenant pourquoi les murs sont si hauts.
Les PJ impatients ont pénétré dans l'arène depuis une trentaine de secondes.
La grille du fond se lève. Elle est immense et laisse deviner la taille de ce qui va en sortir.
Un rugissement retentit et glace le sang des PJ.
Le sol se met à trembler légèrement. Et il fait son apparition.
Un T-Rex adulte entre dans l'arène et il n'est pas content. Il porte des traces des combats précédents. L'arène aussi d'ailleurs.

Règlement : Le but est de tenir face au T-Rex comme pour les tigres. Sauf que là, personne ne viendra au bout du temps imparti pour épreuve.

Voici ses caractéristiques :

T-Rex :

AB : 100%	PdV : 64	Dommages : L
Init : 12	Armure : 4	Course : 60%

Les équipes sortant au complet de cette épreuve marquent 35 points. On enlève 10 points par équipier manquant.

La journée ainsi que la première partie du tournoi se finissent sur cette épreuve.

Le soir, il manque du monde a l'appel, il semblerait que le T-Rex ait bien mangé.
Les résultats sont donnés (le maximum est de 100 points).
La plupart des équipes ont perdu un ou plusieurs membres, qu'ils soient morts ou aient préféré partir mais il reste assez d'équipes. Le cas échéant, quand il reste moins de 4 membres dans une équipe, on en reforme d'autres avec les anciennes.

Au repas du soir, l'ambiance est quand même bonne et les équipes en tête se racontent leurs exploits. Les Participants éliminés sont nombreux et exceptionnellement, leur bateau ne partira que le lendemain, une tempête s'est levée et empêche de quitter l'île pour l'instant. Certains en profitent donc pour faire la fête, d'autres écoutent hagards les exploits de certains porteurs.
La nourriture est particulièrement bonne ce soir. Très bonne, tellement bonne qu'il sera très difficile d'y détecter l'épice aux vertus soporifiques qui y a été ajoutée pour tous les porteurs. Ils ont en effet été méthodiquement repérés lors des épreuves et par les gardes.
Le but de la secte étant de faire disparaître les Armes-Dieux, leur seule chance de les approcher à leur insu est pendant la période de choc psychologique qui suit la mort du porteur. Et il est tellement plus facile de tuer un porteur quand il est drogué par une puissante épice.
Seul un PJ très méfiant ayant des doutes aura une chance de s'apercevoir de ce piège.
Mais cette chance est infime et devra combiner une réussite sous un jet de Perception pure pour trouver un goût bizarre puis un jet sous Connaissance Batranoban (épices) avec un malus de 50 % pour identifier l'épice en question.
L'Epice est un mélange et un savant dosage qui fait la force de la secte.
Elle est composée de Copeaux de Charko (sommeil puissance 10) et d'un dérivé de Brouet de Kalkist (normalement provoque des dégâts puissance 8 mais ici, le dérivé provoque un état de mort quasi identique a une vrai mort si ce n'est que la victime se réveille 10 heures plus tard avec un gros mal de crâne).

Si un PJ arrive à découvrir ceci, il n'est pas dit que ses camarades n'en aient pas consommé avant (dans une boisson par exemple).
L'épice ne fait effet qu'après le repas, lorsque les PJ sont rentrés se coucher pour les épreuves du lendemain.
Le lourd sommeil qui les surprendra leur sera sûrement suspect mais trop tard.
Qu'ils succombent à l'Epice ou pas (un peu d'imagination quand même), les PJ se réveillent le lendemain matin dans une geôle.

Troisième partie : La grande Evasion :

Leurs armes ont disparues et leur équipement aussi. Ils ne sont plus que de vulgaires aventuriers pris au piège d'une secte. Il ne leur reste que leurs vêtements.
Cette geôle est faite d'épais murs de pierres et au bruit, il semble que d'autres geôles identiques se trouvent de part et d'autre.
La grille d'entrée est en fer et il est évident que nul homme normalement constitué ne pourrait en venir à bout.
Apres un rapide examen les PJ constatent que l'édifice semble inviolable.
Un geôlier fait des allers-retours dans le couloir devant. Il ne dit pas un mot et est armé d'un arc et d'une épée longue. Il porte l'uniforme de la garde du tournoi.
Il ne semble pas rigoler et les PJ comprennent qu'ils ne sont pas en position de s'opposer à cet individu qui ne dit mot mais répondra finalement en sortant son épée ou bandant son arc si on l'agace.
Toutes les heures, une relève de la garde a lieu.
C'est pendant une de ces relèves qu'un papier tombe du plafond.
C'est un message pour les PJ. Un individu inconnu les prévient qu'il les sortira de là dans peu de temps.

Une diversion est prévue et entraînera le geôlier plus loin.
Une porte secrète est dissimulée dans le mur du fond (elle n'a plus servit depuis si longtemps qu'elle était indécelable sauf réussite critique mais de toutes façons, elle ne s'ouvre que de l'extérieur). Il leur demande de ne rien faire d'inconsidéré d'ici là et de lui faire confiance.
Au signal, il faudra pousser sur le mur au niveau de la quatrième pierre en partant de la droite.
Quelques instants plus tard, des hurlements se font entendre à l'autre bout du couloir. Le geôlier se dirige vers les fauteurs de troubles sereinement.
Un bruit de mécanisme rouillé est perceptible a l'endroit indiqué.
Un passage est assez vite ouvert avec l'aide des PJ et aussi tôt refermé.
L'inconnu qui les attend derrière ressemble à tous les autres gardes.
Il s'appelle Assoum Shahin. C'est un batranoban.
Il leur explique qu'ils sont dans les canaux d'eaux qui passent sous le château.
Il faut faire vite. Leur évasion ne passera pas inaperçue et l'alerte ne tardera pas à être donnée.
Tout en les guidant à travers les canaux, il leur explique ce qu'il se passe.
Assoum a compris que seuls les PJ étaient capables de mettre un terme à la folie meurtrière de la secte et de son dirigeant. C'est en les regardant combattre qu'il l'a compris.
Il a eu la faiblesse d'y entrer par jalousie car il n'est pas porteur mais il n'a pas une âme de tueur et espère racheter ses fautes en aidant les PJ.
Très peu de personnes connaissent les passages dans les canaux et ils débouchent sur une rivière qui descend jusqu'à la jungle.
Leurs équipements les attendent non loin de là. Mais leurs armes sont déjà parties vers l'autre montagne.
Leur seule chance de réussir est de regagner la montagne au plus vite.
Les armes ont été emportées vers l'autre montagne.
Il n'y est jamais allé mais il sait que c'est la bas que son emportée toutes les Armes-Dieux des participants morts depuis qu'il connaît la secte.
Il sait juste que ça se passe là d'où s'élève la fumée.
Il y a à peu près 2 jours de marche pour arriver à la montagne.
Ils devront faire avec, c'est le seul moyen pour eux de récupérer leurs Armes-Dieux.
La tempête fait encore rage dehors et sans sa présence, les gardes auraient sûrement utilisé le bateau qui sert à regagner « la montagne de feu » (c'est ainsi qu'on la surnomme ici).
D'autres gardes les ont emportées à l'aube mais ils ont des chevaux et sont passés par un chemin aménagé dans la jungle par la secte pour faciliter l'accès a l'autre montagne.
Les armes sont dans un chariot spécial dans lequel sont entreposées les armes dans de la terre et dans une caisse spéciale. Il y a autant de caisses que d'armes et les caisses sont à distance suffisante pour que les armes ne puissent pas communiquer.

Ainsi elles sont isolées du monde et se croient enterrées.
Ils arriveront certainement a la montagne avant eux, à moins qu'ils soient ralentis dans les marais et que les PJ les rejoignent sur ce chemin.
Les PJ arrivent enfin à une sortie. La lumière est éblouissante et le bruit rappelle celui d'une chute d'eau.
Leur équipement est là. Assoum leur conseil de le charger sur le radeau de fortune qui attend les PJ. Il vaut mieux le fixer au centre de l'embarcation plutôt que l'avoir sur le dos.
De plus, ils n'ont pas de temps à perdre.

Un mécanisme secret permet à Assoum de déverrouiller la grille qui empêche l'accès à l'extérieur et les PJ peuvent enfin sortir.
Le radeau est amarré et n'attend plus qu'eux.
Une fois les PJ et le matériel embarqués, Assoum leur souhaite bonne chance dans sa langue et détache les amarres.
Le radeau est alors comme aspiré par le vide et est précipité dans la chute d'eau.
Les acrobaties sont plus que nécessaires aux PJ afin de demeurer sur le radeau.

Le paysage défile et les rochers laissent vite place à la végétation.
Le courant se calme et la rivière devient plus grande.
Les PJ arrivent enfin en pleine forêt, la rivière est calme et le courant les portes doucement.
Tout est bien resté attaché au radeau et dès qu'ils mettent pied à terre, les PJ peuvent s'équiper.
Personne ne semble les avoir suivi et si Assoum se débrouille bien, personne ne saura où les chercher.

Quatrième partie : Promenons-nous dans les bois :

Bien que les bords de la rivière soient stables, les PJ progressent vite dans des marécages.
L'eau et la boue ralentissent considérablement les PJ.
La chaleur et l'humidité sont étouffantes.
La végétation luxuriante abrite toutes sortes d'espèces animales.
Mais la plupart fuient effrayés par le bruit.
La plupart, mais pas toutes.
Les PJ ne tarderont pas à être confrontés à l'une d'elles : Les lézards des marais.
Ils sont au nombre de 3 et défendront leur territoire au péril de leur vie.

Caractéristiques des Lézards des Marais :

AB : 65%	PdV : 32	Dommages : I
Init : 5	Armure : 6	

Les PJ peuvent ainsi constater que sans leurs Armes-Dieux ils sont beaucoup moins puissants.
Le combat terminé, les PJ reprennent leur route en direction de la montagne.
Elle est si haute qu'on la voit parfois a travers les arbres.

Bientôt, les marais laissent enfin place à la jungle.
Pas plus accueillante mais bien plus accessible aux marcheurs.
Les gardes de la secte partis au matin doivent avoir 2 heures d'avance mais les PJ ont prit un raccourci et tout espoir est permit. Dans cette végétation, leur progression, même par un chemin aménagé, ne doit pas être prodigieuse.
Sauf qu'au bout d'une demi-heure de marche dans la jungle, ils arrivent enfin à la piste qui mène à la montagne et des traces fraîches d'un chariot sont nettement visibles.
Il n'y a plus qu'à courir maintenant.

Les PJ pressent le pas et longent le chemin.
Les arbres recouvrent presque totalement le chemin. Ils font comme un toit.
Ils arrivent enfin dans une sorte de clairière. Une très petite clairière.
Elle semble d'ailleurs avoir été obtenue... en poussant les arbres.
Les arbres alentours sont en effet fracassés, déracines et de nombreuses branches ont été arrachées.
Au milieu de la clairière, un chariot est renversé.
Il semble correspondre à la description qu'a fait Assoum.
En y regardant de plus prêt, il n'y a pas que le chariot.
Des traces d'un combat assez récentes sont visibles dans la clairière. Des traces de sang, enfin, disons des flaques de sang et des morceaux de chair jonchent la clairière.
Des lambeaux de vêtements ressemblent à ceux des gardes.
Une épée est retrouvée aussi, un peu plus loin couverte de sang.
Elle est aussi recouverte d'une sorte de poudre noire, un peu comme si on l'avait frottée avec du charbon (c'est un signe de reconnaissance de la secte en fait).
De plus, les traces d'un ami de nos PJ sont facilement reconnaissables dans le sol meuble.
Ce sont celles d'un T-Rex.

Aucun signe ne semble indiquer qu'il est encore dans les environs.
Dans tous les cas, il ne vaut mieux pas s'attarder par-là. Les PJ ne devraient pas le rencontrer s'ils font attention.
Les Armes-Dieux des PJ sont dans de la terre, au milieu des débris du chariot.
D'autres Armes-Dieux sont là mais elles y resteront pour l'instant, un porteur ne pouvant pas avoir plusieurs Armes-Dieux (on ne vénère qu'un dieu en général).

La progression se poursuit dans la forêt mais elle devient moins dense et moins difficile à parcourir.
Les PJ ont tout intérêt à éviter le chemin puisqu'ils pourraient y rencontrer des ennemis à tous moments.
Il serait donc logique qu'ils progressent dans la forêt. La fumée étant visible de loin.
Cette progression se fait sans encombre.
La montagne parait vraiment gigantesque au fur et à mesure qu'ils s'en rapprochent.
Le milieu de journée est passé de puis assez longtemps quand la forêt laisse brusquement place à une falaise d'une quinzaine de mètres de haut.
La lisière de la forêt est à une dizaine de mètres de la falaise et celle ci semble infranchissable.
Néanmoins, les gardes utilisent bien un chemin pour se rendre jusqu'à la montagne et celui-ci passe justement le long de la falaise.
Les PJ peuvent le suivre, c'est d'ailleurs le seul moyen de franchir cet obstacle.
Ils longent la falaise pendant assez longtemps avant d'arriver à un endroit où la falaise s'est écroulée. A cet endroit, les éboulis forment un passage.
L'éboulement s'étale tel une rivière et l'ouverture qu'il a laissée derrière lui est quand même assez abrupte.
Cette brèche a une forme triangulaire aussi bien en profondeur qu'en hauteur.
La partie la plus accessible semble être le fond où de nombreuses pierres sont encore entassées et permettent d'escalader plus facilement.
En haut de la falaise, un dispositif de levage a été installé. Il sert vraisemblablement a hisser jusqu'en haut les choses lourdes (comme les caisses contenant les Armes-Dieux) et éventuellement des animaux (chevaux, polacs) qui ne peuvent pas passer par la brèche.
En s'avançant un peu plus dans ce passage, certains PJ remarquerons sans doute certains détails curieux.
Dans les éboulis, un morceau de métal brille. C'est celui d'une épée un peu rouillée. Un peu plus loin un cadavre assez ancien gît au milieu des gravats.
Son squelette est d'un blanc immaculé et l'armure qu'il portait est encore criblée des flèches qui ont dû lui coûter la vie.
On regardant mieux, les PJ peuvent même trouver des traces de flèches dans la paroi rocheuse. Une pointe de flèche est encore enfichée dans la paroi et elle semble avoir été tirée du haut de la falaise.
Ce cadavre est en fait celui d'un des participants d'un tournoi précèdent et il a été tué par les gardes. Son Arme-Dieu a bien sûr disparue depuis bien longtemps.
Cette brèche dans la falaise est un lieu de passage obligé pour aller vers la montagne et est bien sûr gardé en permanence par les gardes de la secte.
Ils sont au nombre de 10, armés d'arcs et attendent en haut les participants pour une séance de tir au pigeon.
Il y a en fait un poste de guet dissimulé dans les hauteurs de la forêt non loin de ce passage qui prévient les gardes de l'arrivée de victimes potentielles.
Les PJ ont eux aussi droit à leur comité d'accueil qui n'interviendra que lorsque le groupe sera le plus vulnérable, par exemple alors que 4 PJ sur 5 sont en train d'escalader, qu'ils sont assez hauts pour avoir du mal à redescendre mais pas assez pour atteindre le sommet et que de plus leurs armes sont au fourreau.
Les archers se repartissent de part et d'autre de la brèche et tirent à volonté sur les PJ.

Ils n'en demeurent pas moins effrayés d'avoir à affronter des porteurs dont ils savent qu'ils peuvent être très puissants et prendront la fuite dès que le combat tourne à l'avantage des PJ, même s'ils laissent des camarades se faire découper en morceaux derrière eux.

Caractéristiques des archers de la secte :

AN : 65 %	Init : 15	PdV : 20
Tir : 80 %	Armure : 5	Dommages : H (arc composite) ou G (épée)

Les PJ peuvent penser à récupérer les vêtements des gardes (tous ne sont pas batranobans donc les PJ peuvent passer pour des membres de la secte). Ainsi ils pourront essayer de moins faire tache dans le paysage en cas de rencontre avec des membres de la secte.
De plus, ils peuvent constater que chaque garde a un morceau de tissu noir accroché a son arme (arc ou épée et même les deux). Autre détail, toutes les parties métalliques des armes sont recouvertes d'une sorte de poudre noire comme les armes des gardes retrouvés après l'attaque du T-Rex. Certains gardes avaient en plus une dague qui est aussi recouverte de cette poudre noire.

Au niveau du haut de la falaise, une bande d'une cinquantaine de mètres est dégagée.
De la, on voit distinctement la montagne que les PJ doivent rejoindre.
Ils constatent d'ailleurs que la fumée ne vient pas de son sommet mais de son flanc gauche.
Ce qui n'est pas plus mal car la montagne est quand même assez haute.
La fumée est blanche parfois, grises d'autres fois mais elle est assez régulière.
Une fois la falaise passée. La végétation est plus parsemée et le sol a une couleur gris-noir.
La progression est bien plus facile.
Les PJ continuent en direction de la fumée et n'y sont pas encore arrivés quand la nuit commence à tomber.
Les environs ont l'air assez calmes et ils n'ont pas rencontré d'animaux féroces.
Il semble en effet que les environs ne soient pas un terrain de chasse pour ce type d'animaux mais de petits animaux y vivent quand même.
La nuit se passe sans problème. Cette période étant plus silencieuse, les PJ perçoivent une sorte de grondement, un peu étouffé par le relief et les arbres mais présente, qu'ils n'avaient pas remarqué auparavant.
Il semble provenir de la montagne mais avec tous les obstacles, comment en être sûr.

Au matin, les PJ reprennent leur route et plus ils progressent plus le relief est accidenté.
Ils sont maintenant sur la montagne et se dirigent vers la fumée qui crée comme un léger brouillard.

- Option : Histoire de rallonger un peu la sauce, on peut ajouter un nouvel obstacle à ce moment du jeu. Une crevasse éventre la montagne et une chaleur épouvantable s'en dégage. Un pont de cordes et de bois permet de franchir la crevasse.
Des gardes en patrouille peuvent éventuellement intervenir ou le pont peut céder, etc.

Cinquième partie : Le Big Boss :

Les PJ se rapprochent de plus en plus de l'étrange fumée et le relief est de plus en plus rocailleux. Le paysage est lunaire, la végétation en plus.
Les PJ finissent par arriver à ce qui semble être un camp de la secte.
Il semble sur la source de fumée.
Etrangement, cette fumée n'a pas vraiment d'odeur. Elle ressemble plus a de la vapeur d'eau mais une légère odeur de souffre est quand même perceptible.

Les gardes ne sont pas très nombreux mais assez quand même pour que les PJ ne tentent pas une attaque de front.
Avec un peu de baratin, les PJ pourront se faire passer pour de nouvelles recrues et rentrer dans le camp.
Là, une des Armes-Dieux d'un des PJ est contactée par une autre arme-dieu qui appelle à l'aide. Elle a le pouvoir de Communication à longue distance (Exotique n°34 : Permet de parler entre armes à 500 mètres au lieu de 50) et explique qu'elle est sur le point de disparaître comme les autres.
Ce camp est un camp d'extermination des Armes-Dieux. La montagne sur laquelle ils se trouvent est un volcan.
On l'avait bien compris mais les PJ peut-être pas (ont-ils déjà vu ou entendu parler d'un volcan ? La télévision n'étant pas encore disponible sur Tanaephis, rien n'est moins certain).
Cette montagne rejette par une faille immense en son flanc de la roche en fusion.
Elle coule en quasi-permanence vers la mer.
Les Armes-Dieux y sont jetées. Ensevelies sous cette masse rocheuse liquide, elles sont emportées vers la mer où la roche se solidifie et les emprisonnent loin de tout espoir de retrouver un porteur. On ne peut vivre pire et plus cruel sentiment.
C'est être enterré vivant alors qu'on est immortel.
Il semblerait de plus que malgré le fait que la secte veuille détruire les Armes-Dieux, leur grand chef, le général Ag' Andhar en possède une très puissante.
Elle s'appelle Aged. C'est une lance qui est complètement folle et qui serait plus ou moins la vraie responsable de tout ceci.
Elle est très vieille (par rapport à celles qui n'existent que depuis 200 ou 300 ans) et de ce fait, très puissante aussi.
Leur but serait de fusionner et de régner en maîtres sur Tanaephis puisque personne ne pourrait leur résister.
Mais il semble que d'autres individus soient derrière Ag' Andhar car il n'aurait pas put agir seul. Des moyens financiers énormes sont nécessaires afin d'organiser une telle opération.
L'arme-dieu n'en sait pas plus. Juste que le général est d'habitude dans le château mais qu'il est présent en ce moment sur le site.
C'est l'occasion idéale pour frapper un grand coup et sauver les dieux.
Ils en seront éternellement reconnaissants.

De toutes façons, le général a senti la présence d'intrus.
Alors que les PJ errent dans le camp, ils sont interpellés par un homme très grand à la stature très imposante et impressionnante.
C'est un Gadhar. Il ne porte pas d'armure et son corps est recouvert de magnifiques peintures de guerre.
Il est armé d'une lance toute ciselée.
La confrontation est inévitable mais les gardes de la secte n'interviennent pas. Le général leur donne l'ordre de se tenir en retrait.
Le brouillard qui monte de la crevasse fait qu'on ne voit pas très loin.
Il ne provoque pas de malus mais celui généré par Aged en provoquera sûrement.
Le combat est sans merci et Ag' Andhar ne lâchera pas l'affaire avant d'être près de la mort.
A ce moment là, il utilisera son sort de téléportation pour regagner le château.

Pour le personnage d'Ag' Andhar et pour l'Arme-Dieu Aged, vous pouvez utiliser celui fournit ou votre propre PNJ.
Si vous utilisez le votre, pensez que Aged et Ag' Andhar veulent fusionner donc Aged est une arme à 500 points.
De plus, si Ag' Andhar est général, c'est pour une bonne raison. C'est un combattant hors paire et un fin stratège. Il sait manipuler les gens.
Pour le PNJ, voir la partie PNJ en annexe 5.

Les gardes n’essayent même pas de s’opposer aux PJ ayant vu ce dont ils etaient capables et s’enfuient de tous cotés.
Ils trouvent des Armes-Dieux dans des caisses remplies de terre, prêtes à être jetées dans la crevasse de laquelle continue de s’échapper une épaisse fumée blanche.

Plusieurs solutions s’offrent aux PJ mais il est certain que Ag’ Andhar ne leur laissera pas une deuxième chance.
La meilleure solution reste encore de retourner sur le continent afin d’alerter les autres sectes et les sociétés secrètes qui suspectaient déjà cette secte afin de revenir en nombre pour mener une expédition punitive. C’est cette solution que leur conseilleront leurs Armes-Dieux car c’est la moins risquée.
De plus, maintenant que les agissements de la secte sont connus, elle n’est plus dangereuse et une chasse à la sorcière va pouvoir commencer.

La solution de retourner attaquer le château est envisageable.
Elle peut se faire par une attaque d’infiltration donc discrètement afin de n’avoir pas à affronter les gardes mais les PJ ne connaissent pas le château.
Ou par une attaque directe, qui se solderait sans doute par le décès des PJ. Les Armes-Dieux le leur déconseilleront vivement, quitte à se retourner contre leurs porteurs car leur décès impliquerait la victoire de la secte et la disparition des Armes-Dieux.

La solution la plus censée semble donc de trouver un moyen pour retourner sur le continent afin de donner l’alerte.
Le retour vers le port serait long et l’alerte a du être donnée.
Sûrement que les gardes attendent les PJ dans le village.

En y regardant mieux, les PJ aperçoivent un petit embarcadère non loin de la.
En effet, afin d’éviter la forêt, un petit port a été aménagé au pied du volcan.
Bien que la tempête gronde encore, elle semble être calmée un peu et elle va sûrement réduire encore d’intensité dans les heures qui viennent.
C’est sûrement un moyen risqué mais c’est le moins risqué parmi les solutions possibles.

Seulement, il faut faire vite car des gardes s’y sont précipités afin de s’échapper et il n’y a qu’un bateau.
Heureusement, en bas, les gardes se battent entre eux car les places sont chères et ceci permet aux PJ d’arriver en bas avant que l’embarcation ne soit partie.

L’affrontement n’est pas nécessaire et les gardes ont plutôt tendance à s’écarter au passage des PJ.
Option : On pourra rajouter un combat mais c’est juste pour le fun car les gardes se feront décimer rapidement face aux PJ (non-porteurs contre porteurs).

Les PJ arrivent donc jusqu’à l’embarcation et les gardes encore présent sur le quai préfèrent se jeter à l’eau plutôt que de perdre la vie dans un affrontement perdu d’avance.
Il en est de même pour les gardes qui sont montés dans le bateau.

Ils ont d’ailleurs commencé à larguer les amarres et la mauvaise mer aidant, le bateau risque de se fracasser sur le quai.
Apres être montés sur le bateau (Jet d’acrobatie car le bateau bouge beaucoup et n’est plus amarré), il faut faire vite pour larguer les amarres.

Même si les PJ ne connaissent pas grand chose en navigation, ils pourront dans un premier temps s'éloigner de l'île car le courant les poussent vers le large.

Ils doivent maintenant se rendre maîtres de l'embarcation.
On peut considérer qu'un des PJ a déjà navigué et observé des matelots à l'ouvrage et a quelques bases de navigation qui seront suffisante pour ramener les PJ vers le continent.
La tempête se calme rapidement et bien que l'embarcation ait dérivé, elle n'a été ni endommagée, ni emportée trop loin.
Il faut combiner les compétences adéquates pour montrer aux PJ que c'est non sans mal et grâce à un coup du destin qu'ils croisent enfin dans une zone de pêche.

A partir de là, un matelot descend de son bateau de pêche pour prendre le commandement de celui des PJ et les ramener vers le port le plus proche qui est celui de Lehnin.

Epilogue :

A peine arrivés à bon port et après avoir remercié ce bon matelot (qui a une chemise sur laquelle son brodées les lettres m et j … peut être sont ce ses initiales), les PJ se rendent à la taverne du voyageur décapité dont ils ont eu le renseignement qu'elle était la façade de la secte (société secrète) La loi du Sang.
Après avoir réussit à expliquer l'urgence de la situation et a rencontrer un membre éminent de la secte (son arme plus que son porteur), il semble maintenant évident qu'il faille détruire cette secte de tueurs d'Armes-Dieux enfin localisée, identifiée et prise sur le fait.

Un groupe de porteurs puissants (30 porteurs en fait, les seuls rapidement disponibles) épaulés de mercenaires embauchés pour l'occasion est formé dès le lendemain (les PJ peuvent y prendre part ou non) et une véritable armada (3 bateaux) part vers l'île.
Ils n'y trouveront que ruines et désolation, la secte ayant déménagé précipitamment.
Afin de s'encombrer le moins possible, il semble même qu'au vu du carnage qui semble avoir eut lieu sur l'île, le Général ait décidé de se séparer d'une bonne partie de ses gardes.
Les cadavres de gardes de la secte ont même attiré les bêtes carnivores qui peuplent l'île et c'est le seul combat qu'on eut à livrer l'escouade punitive fraîchement formée.
Certains gardes survivants ayant été fait prisonniers, ils ont livré le peu de renseignements qu'ils connaissaient (les mêmes que ceux connus par les PJ) et confirmé ainsi les agissements de la secte.
Ils ont indiqué que le général avait fuit avec sa garde personnelle sur son bateau privé dans la nuit précédente après avoir déchaîné la puissance de son arme sur l'île, sûrement pour ne laisser qu'un minimum de traces.
Apres leur confession, ces gardes ont put rejoindre les âmes de leurs ancêtres (ils ont quand même prit part à une secte que les Armes-Dieux n'aiment pas trop).

Il n'en demeure pas moins que la secte est connue maintenant.
Elle sera traquée et ses chefs sont activement recherchés.
Il ne fait nul doute qu'ils finiront par être retrouvés et exterminés pour avoir commit le délit suprême, celui de vouloir exterminer un Dieu.
On n'entendra plus parler de cette secte de si tôt... encore que.

Annexe 1.

Règlement du Tournoi.

Article 1 : Il est interdit de se battre en dehors des épreuves prévues. Tout contrevenant aura affaire à la section sécurité et sera exclu définitivement du tournoi (s'il est encore vivant). Aucun remboursement n'est prévu.

Article 2 : Les règles de chaques épreuves sont données au début de celles ci et un arbitre, seul juge de la réussite ou non de l'épreuve, veillera à ce que les règles soient respectées.
Le non-respect des règles entraîne une disqualification pour épreuve concernée.

Article 3 : Les règles sont claires et explicites. Ce qui est indiqué doit être respecté. Pour ce qui ne l'est pas, l'interprétation reste à la diligence du participant.

Article 4 : Chaque participant peut à tout moment décider de quitter le tournoi. A ce moment, il ne peut plus participer et est reconduit sur le continent.
L'inscription ne sera pas remboursée.

Article 5 : Le vol est puni d'exclusion au tournoi.

Annexe 2.

Fiche d'épreuves.

1 - Tir à l'arc (20 points max) :

Le résultat des unités donne la localisation dans la cible :
10/09 = 5 ; 08/07 = 4 ; 06/05 = 3 ; 04/03 = 2 02/01 = 1
Il y a 4 flèches par tireur.
Pour augmenter ses chances de toucher le centre (5) :
Pour 5% de malus à la compétence => +1 au résultat des unités.

Si le tir est manqué à cause du malus, il est réussit quand même mais le bonus de point pour les unités devient un malus.

2 - Combat contre les tigres (25 points max) :

Tigres à Dents de Sabre (x5) : -10 points par équipier mort.

AB : 55%	PdV : 28	Init : 16
AN : 70%	Armure : 0	Dommages : H
Esquive : 50%	Course : 85%	

Tigre 1 : ______________________ Tigre 4 : ______________________
Tigre 2 : ______________________ Tigre 5 : ______________________
Tigre 3 : ______________________

3 - Course de chevaux (20 points max) :

5 tours d'hippodrome.
20 pts au 1er, 15 au 2eme, 10 au 3eme, 5 au 4eme, 0 au 5eme.

Le résultat des unités donne l'avance prise en mètres en cas de réussite et le retard prit en cas d'échec.
Un critique donne un malus ou un bonus de 5 mètres.
Réussite : 10 = 15 mètres gagnés (10+bonus de 5), 9 = 9 mètres, etc., 5 = 5 mètres, 1 = 1metre.
Echec : 10 = 1 mètre perdu, 9 = 2 mètres, etc., 2 = 9 mètres, 1 = 15 mètres.

4 - Combat contre le T-Rex (35 points max) :

T-Rex : -10 points par équipier tué.

AB : 100%	PdV : 64	Dommages : L
Init : 12	Armure : 4	Course : 60%

T-Rex : ______________________________________

Annexe 3.

Descriptif de la secte.

Composition : Composée essentiellement de non porteurs qui ont une raison de haire les Dieux ou qui jalousent les porteurs.
Il y a de rares porteurs. En général ce sont des dirigeants.
Une précision s'impose. Vu la difficulté du rite initiatique, la secte a du employer des mercenaires afin de grossir ses rangs mais ceux ci ne savent rien de la secte et ne constituent qu'une sorte de milice.

Répartition : Essentiellement à Pole et dans les terres du sud de Tanaephis.

Initiation : Elle consiste à éliminer un porteur d'arme (devant un jury de 3 adeptes) et faire disparaître son arme.

Organisation et Idéologie : Organisation militaire. Le but est l'anéantissement total des Armes-Dieux sur Tanaephis.

Avantages offerts aux adeptes : Les membres se soutiennent jusqu'à la mort en cas de vengeance d'une arme. La secte offre aussi une protection totale à ses membres.

Obligations des membres envers la société : Signaler à la secte les porteurs, surtout ceux qui seront plus faciles à exterminer.

Contact avec les autres sectes : Aucuns vu que les autres sectes sont plutôt réservées aux Armes-Dieux.

Signe de reconnaissance et lieux de réunion : Les armes (Dieux ou non) sont recouvertes d'une sorte de poussière noire et les membres portent un morceau d'étoffe noire sur son arme ou au fourreau.
Les membres se réunissent sur l'île ou se déroule le tournoi hors période de tournoi mais plus généralement dans des pièces secrètes dans les villas des membres les plus riches (souvent les Derigions qui financent la secte).

Annexe 4.

Plan du scénario :

- Arrivée sur l’île.
- Présentation des lieux, de la situation, des personnages à l’occasion de la création des équipes.
- Première soirée tranquille.
- Premier jour des épreuves : Tir a l’arc et combat contre des tigres.
- Deuxième jour : Course de chevaux et combat contre un T-Rex.
- Empoisonnement lors du repas du soir.
- Réveil dans un cachot sans les Armes-Dieux.
- Evasion grâce à Assoum qui explique ce qu’il se passe et petit tour de radeau.
- Promenade dans les marécages : Combat contre les lézards des marais.
- Promenade dans la jungle : les armes sont retrouvées avec une grosse bête pas loin.
- Promenade dans la forêt : arrivée à une falaise.
- Falaise : Tiens, y a des archers.
- Arrivée au volcan : Un camp de concentration pour Armes-Dieux.
- Combat avec le Général Ag’ Andhar puis téléportation de celui-ci.
- Escapade avec le bateau.
- Epilogue : fin du scénario.

Annexe 5

PNJ :

- <u>Ag' Andhar :</u> Général Gadhar :

Age 40 ans
Taille : 190 cm   Poids : 100 Kg
Yeux : Noirs   Cheveux : Rasés
Signes particuliers : Peintures de Guerre impressionnantes.

Désirs :	
Prestige :	7
Richesse :	2
Sexe :	3
Violence :	7
Réputation :	8

Les caractéristiques sont minimum de 15.

Combat :	
Attaque Brutale	120%
Attaque Normale	95%
Attaque Rapide	80%
Feinte	85%
Parade	70%
Esquive	80%
Tir	100%

- <u>Aged :</u> Lance à 450 points (voire plus) :

Elle possède les pouvoirs suivants :
- Toutes les caractéristiques (Force, Endurance, etc.) accrues à +4.
- Volonté accrue (en plus) à +3.
- Protection accrue.
- Dommages supplémentaires.
- Destruction.
- Désir exacerbé Prestige.
- Attaques Brutales multiples.
- Compétence attaque brutale.
- Connaissance Gadhar.
- Brouillard.
- Immortalité.
- Invulnérabilité au feu.
- Régénération.
- Vision nocturne.
- Restriction vestimentaire.
- Sacrifice fréquent.
- Racisme envers les Thunks.
- Racisme envers les Vorozions.
- Jalousie.
- Code de conduite.

A vous d'en rajouter J.